**Frater Alseth**

# GOÉTIA CAÓTICA

**Manual prático com tudo o que você precisa saber sobre Goétia sob um olhar baseado na Magia do Caos.**

(Frater Alseth)

# Sumário

# CAPÍTULO I - Perguntas e respostas

## 1. O que é Magia?

**Magia** é a arte de manipular realidades a partir da intenção estrategicamente direcionada.

## 2. O que é a Magia do Caos?

**Magia do Caos** é um metassistema mágico focado na ausência absoluta de dogmas (ou na relação fluida com os dogmas), de forma que, como cada pessoa tem uma perspectiva diferente da realidade, da vida e da magia e de como praticá-las, cada pessoa tem então um paradigma, e esse paradigma é único e individual e serve às experiências do magista do caos, que, não raro pode ser visto invocando um Caboclo de umbanda sozinho em casa e, em outro dia, fazendo oferenda para Odin, Hécate ou mesmo Jesus.

Na magia do caos diz-se:

- “Se funciona, use!”.

## 3. O que é a Goetia?

Goetia é uma sistema mágico baseado em referências supostamente elaboradas pelo Rei Salomão (há quem questione), filho de Davi com Bate-Seba, personagem bíblico de grande relevância; famoso por ter julgado com sabedoria sobre com quem ficaria o filho disputado por duas mulheres, onde o filho de uma havia morrido e o da outra sobrevivido.

Segundo a mitologia judaico-cristã, teria o Rei Salomão requisitado uma espada e decidido cortar a criança ao meio, para que fosse entregue metade a cada mãe, quando uma delas teria suplicado por misericórdia e pedido que a criança ficasse com a mãe impostora, para que o bebê não morresse. Tendo então o Rei Salomão definido que esta mãe, que abdicou da criança em prol da sobrevivência, fosse a mãe legítima.

Salomão teria demonstrado com esse ato que conseguira o que queria quando teve a oportunidade de fazer um pedido a Deus, e

ao invés de poder, riquezas e mulheres, pediu por conhecimento para julgar seu povo conforme a Justiça. Deus, tendo gostado do pedido de Salomão devido à sua nobreza, concedeu-lhe além do conhecimento que ele queria, poder, riqueza e mulheres.

Segundo a crêem no mundo místico (fora do contexto cristão), o Rei Salomão teria canalizado 72 Daemons e dominado cada um deles, há quem diga que foi isso que o fez ter acesso a tanto poder e tanta riqueza.

Alguns livros foram deixados para que hoje possamos conhecer esse sistema. A leitura das Clavículas de Salomão e, especialmente da Chave Menor de Salomão, o Lemegeton, é essencialmente recomendada. Recomenda-se também tomar conhecimento do Testamento de Salomão, antigo manuscrito tido como pseudepigráfico, escrito em grego, que trata sobre o contato do Rei Salomão com alguns Daemons, dentre eles Belzebu e Asmodeus.

## 4. O que é um Daemon?

A verdade é que ninguém sabe exatamente o que são os Daemons e qual é a natureza deles. Muitas excelentes especulações podem ser extraídas por quem estudou a fundo esses “seres”, principalmente por aqueles que já tiveram contato direto com eles, mas a certeza sobre a realidade dessas criaturas é inacessível.

Partindo disso, posso mencionar algumas possibilidades:

1. **A visão judaico-cristã do senso comum**

   Há quem diga que são anjos caídos do paraíso, criaturas que foram expulsos do reino dos céus juntos com Lúcifer. Nessa visão, normalmente esses seres são autônomos, criados por Deus, e têm existência independente dos humanos. Para quem pensa assim é comum pensar também que esses seres jamais deveriam ser contatados, tendo

em vista a íntima relação deles com o mal.

## 2. A visão como um constructo

Há quem os veja como criações da mente humana, tornados autônomos pela vontade do mago que os projetou. Podem ter sido criados da mesma forma que se criam os Servos Astrais, mas com a diferença que a eles foi dada autonomia e independência, de forma que eles passaram a ter vontade própria; fugindo do controle de quem os criou.

## 3. A visão como ferramenta de autoconhecimento

Um pouco derivado dos dois tópicos anteriores, os Daemons serviriam a um propósito, teriam sido criados por alguém (um mago) para, especificamente,

conduzir o magista por um caminho por onde ele pudesse enfrentar os próprios instintos, impulsos e vícios, para que se conhecesse profundamente e aprendesse a lidar (dominar) esses instintos/impulsos/vícios/pensamentos.

## 4. A visão como protetores de um segredo muito oculto

Nessa visão, os 72 daemons teriam sido criados juntamente com os 72 anjos cabalísticos, de forma que os primeiros seriam a exploração das sombras da psique humana, os piores instintos, impulsos e os vícios da alma, e os anjos seriam lições e ferramentas para lidar com cada uma dessas sombras, de forma que se fizesse possível “dominar os daemons internos/mentais”, dominando assim os próprios instintos, impulsos e vícios, a fim de se tornar apto a desvendar o

mistério que eles guardariam com tanto zêlo.

Há quem diga que eles guardam o segredo da criação de tudo, mas não apenas, porque eles teriam parte do conhecimento necessário para a construção da Arca da Aliança, que, para além de um símbolo, significaria também um artefato mágico/tecnológico com poderes inimagináveis (que só poderiam ser disponibilizados para alguém que se provou capaz de dominar todas as próprias sombras).

O autoconhecimento seria a chave para abrir o mistério, dica disso pode ser encontrada em um dos mais famosos aforismos da história, localizado na entrada do templo do Deus Apolo, na cidade de Delfos, na Grécia: “Conhece-te a ti mesmo”, tendo sido completada da seguinte forma: “Conhece-te a ti mesmo e conhecerás o universo e os deuses”, frase muitas vezes atribuída a Sócrates.

## 5. Goetia funciona mesmo?

A Goetia funciona de diversas formas, interagindo no mundo mental e no plano físico através de mecanismos desconhecidos, mas chamados de “sincronicidades”.

O contato com um Daemon mostra para o magista, de forma clara, seja por seus sentidos mentais (ou a réplica mental dos sentidos físicos), as referências da personalidade daquele ser.

Por exemplo, um magista que procura o Sitri, 12º espírito, deve esperar enfrentar desafios relacionados à luxúria, à sexualidade e ao desejo sexual, se dispondo a conhecer de forma profunda, dentro de si mesmo, os instintos, impulsos e vícios relacionados ao sexo, mesmo os piores deles.

Há quem acredite que esses seres podem, de fato, modificar a realidade externa, através das chamadas sincronicidades, fazendo com que a realidade externa se modifique simplesmente através da prática do ritual. Mas existem também os que pensam que a mudança é meramente realizada na mente do magista, para que ele esteja apto a conseguir o que pretende em razão do novo modelo de personalidade que ele reconheceu dentro de si ao realizar o ritual, e que agora pode utilizar essa personalidade como ferramenta.

Se é ilusão ou realidade ninguém será capaz de atestar, mas que a experiência é real, isso é confirmado facilmente.

## 6. Existem riscos de praticar Goetia?

Me parece unânime entre os magistas mais experientes que **todo**

**trabalho mágico envolve riscos**. Então, sim! Existem riscos, sobretudo porque o magista ao se enveredar pelas práticas de Goetia vai enfrentar suas piores sombras, vai conhecer um lado dele próprio que ele não estava acostumado a notar que existia, e, às vezes isso faz com que o magista iniciante entre em "paranóia", perdendo o contato com a realidade físico-factual, podendo inclusive passar a ser visto como louco, às vezes o levando a cometer atos impensados (baseado nesses instintos que ele aflorou - no contato com o Daemon), eventualmente podendo chegar até a morrer (ou mesmo se matar) em razão disso.

## 7. É seguro praticar Goetia?

Ninguém é capaz de atestar a segurança de um rito, sistema, ou prática mágica. No máximo, é possível oferecer as referências da própria experiência.

Mas cada experiência é absolutamente única, de forma que um magista pode se dar super bem com o Dantalion, porque consegue lidar bem com a própria sombra da prepotência, mas poderia sofrer nas mãos de Asmoday, por não saber lidar bem com a confusão mental das ilusões que ele pode provocar.

Resumindo, não é seguro! Se for fazer, tenha a certeza de que será você por você mesmo e que você deverá enfrentar cada um dos desafios sozinho até conseguir "dominar" esses seres dentro de você mesmo.

Claro que você pode ter ajuda de pessoas mais experientes, mas ninguém vai conseguir te carregar no colo.

## 8. Devo praticar Goetia?

Essa decisão é absolutamente sua! Ninguém deveria te instigar a isso.

Só você é capaz de tomar essa decisão porque quem vai ter que lidar com as consequências de conhecer esses contatos é só você.

Não permita que ninguém te obrigue a praticar Goetia. Se isso ocorrer, certamente você não conseguirá lidar com o que os Daemons vão fazer com você e com sua vida.

Se você não for capaz de tomar essa decisão sozinho, você não está preparado para enfrentar os piores instintos, impulsos e vícios da mente humana de forma tão clara, como te mostram os Daemons.

## 9. Posso fazer um pacto?

Se quiser, pode. Mas tenha plena consciência de que você é o magista que conduz o ritual. Tenha certeza que o Daemon vai tentar te

enganar, te encantar, te seduzir, te fazer pensar que ele é seu amigo, ou te amedrontar, te ameaçar ou até te provocar ilusões de prazer, medo ou dor.

Portanto, para um pacto, **decida antes <u>exatamente</u> o que quer e não aceite uma contraproposta**. O Daemon **precisa te obedecer**, **não seja amigo dele**, mesmo que isso te pareça a coisa certa a fazer, não seja amigo do Daemon, ele não é humano e ele não sabe o que é empatia, amor, nem se importa com você, apesar dele saber **exatamente** o que fazer para que você pense o contrário.

Você precisa ter o domínio total. **Ele te obedece**, você não o obedece. **Ele te serve**, você não o serve. **Ele precisa de você**, você não precisa dele (existem muitos outros métodos para alcançar objetivos com magia que não envolvam o contato com Daemons, saiba disso).

# CAPÍTULO II - Conceitos

## 1. Magia

**Magia** é a arte de manipular realidades a partir da intenção estrategicamente direcionada. Para Crowley é “a arte de provocar mudanças na realidade a partir da própria Vontade”.

Pode também ser definido como um conjunto de práticas ritualísticas baseadas em simbolismos com a finalidade de modificar a realidade do praticante.

Envolve o contato com seres metafísicos (tidos como reais ou imaginários, não importa), bem como práticas meditativas e imaginárias em busca de conhecer-te a ti mesmo nas profundezas da própria mente, para a finalidade de alcançar objetivos previamente definidos ou conhecidos ao longo do aprendizado.

## 2. Goetia

**Goetia**, ou Goécia, etimologicamente significa “feitiçaria, truques”, é um

sistema mágico supostamente derivado do Rei Salomão, que, segundo a mitologia, teria canalizado e dominado cada um dos 72 daemons (espíritos, demônios) que ele teria descrito em suas obras, especificamente no Lemegeton (Chave menor de salomão), na primeira seção do grimório datado do século XVII, intitulado “Ars Goetia” ou “A arte da goetia”.

O Lemegeton é dividido em cinco partes, sendo elas: *Ars Goetia*, *Ars Theurgia Goetia*, *Ars Paulina*, *Ars Almadel* e *Ars Nova*.

Tais práticas costumam ser vistas com baixa magia, magia da mão esquerda, magia negra ou magia das artes das trevas, por lidar diretamente com demônios, ou, sombras da psique humana.

## 3. Estado de gnose

A Magia do Caos tornou-se famosa por estabelecer a ideia de que o estado de gnose seria adequado para contatar seres de

dimensões extrafísicas, seres como os Daemons, aqui mencionados, mas também servos astrais, anjos, divindades de qualquer natureza e até mesmo seres meramente fictícios (como é feito na Pop Magick).

A palavra gnose, originalmente vem do grego, e significa “conhecimento”, mas ganhou significado de uma espécie de conhecimento espiritual ou a percepção verdadeira da natureza divina do homem pelos Gnósticos, que levaria à libertação da centelha divina dentro do ser humano, removendo as restrições da existência física/terrena.

Para atingir o estado de gnose, segundo as práticas da Magia do Caos, diversas práticas poderiam ser adotadas, tais como: meditação, *privação dos sentidos, jejum, música, dança, uso de ervas, dor, orgasmo*, dentre outras.

## 4. Selos e sigilos

Cada Daemon conta com um **selo**, que o identifica simbolicamente. Um **símbolo** é um elemento que foi carregado de um significado maior que a imagem que ele apresenta.

Dois exemplos claros de **símbolos** e do poder que eles emanam são primeiro a **Cruz Cristã**, que simboliza toda a história de Jesus Cristo, o Deus sacrificado, que simboliza também o sofrimento em prol da humanidade e também a salvação e amor divino. E depois a **suástica nazista**, que carrega a simbologia da história trágica e tenebrosa de um grupo de pessoas, lideradas por um genocida, que tinham por objetivo extreminar quem não era do grupo deles, a partir da ideia de eugenia e morticínio, onde prevaleceria esse grupo acima de todos os outros, carregando em si, atualmetne, esse símbolo, a dor das vítimas, de seus familiares e de todos os humanistas que se prezem.

Nos exemplos acima temos um símbolo de **amor sublime (Jesus Cristo)** e

outro símbolo de **desprezo e ódio às pessoas em prol de interesses repugnantes de um grupo de pessoas movidas por ideias genocidas e repugnantes (nazismo).**

Os Daemons podem ser identificados por seus **selos,** que são **símbolos,** que carregam as características, habilidades, personalidade e energia de cada um desses seres. Podem ser utilizados em meditações para a evocação/invocação dos Daemons.

**Sigilos** são também símbolos, têm a mesma finalidade dos selos de carregar um significado que identifique um ser, normalmente servos astrais, mas podem ser vistos também como um pedido ou uma energia, através da prática chamada de sigilização.

## 5. Possessão

Existem dois tipos claros de **possessão** propriamente dita, em um dos tipos, o mais grave, o magista perde totalmente o controle do próprio corpo, de forma que o “espírito” ou

“demônio” ou o “ser” assume o controle dos atos do indivíduo, impedindo que ele decida sobre o que fazer ou não fazer.

No segundo caso, menos perceptível, há uma espécie de simbiose entre as personalidades do indivíduo e do ser que o “possui”. Onde existem situações em que o indivíduo consegue agir e existem situações onde o “ser” assume o controle.

Nas duas hipóteses a pessoa possuída não consegue manter o domínio das próprias ações por estar influenciada por essas criaturas. Isso costuma ocorrer sem que a pessoa tenha controle nem vontade de que aquela situação permaneça, mas ela não consegue se desvincular de tais influências enquanto perdura a possessão.

Quando isso ocorre o recomendável é procurar ajuda de quem saiba como remover tais influências mentais. Essa pessoa que vai auxiliar deverá ter preparação para instruir sobre banimentos e limpezas espirituais.

Não é fácil lidar com uma possessão, muitas vezes a pessoa possuída não consegue sequer se colocar em posição de “querer de fato” que a possessão seja cessada, por isso ela acaba mantendo o “espírito”; muito parecido com o que ocorre com pessoas viciadas em álcool, tabaco ou outras drogas de abuso.

Não basta a consciência de que a possessão está fazendo mal, a pessoa precisa se esforçar muito para permitir a saída do “espírito”.

Práticas comuns para a expulsão desses espíritos costumam ser chamadas de exorcismo, esconjuração ou esconjuro, muito comumente associadas à igreja católica, contudo, diversas outras culturas exercem o mesmo papel com nomenclaturas diferentes que nada mais são que banimentos, limpezas e descarregos, como já anteriormente mencionado.

A medicina atual tem lidado com tais eventos como transtornos mentais, devido aos sintomas que são presentes em diversas

condições médicas já catalogadas. Contudo, é importante saber que práticas mágicas mal realizadas (sem o necessário preparo) podem gerar esse tipo de situação.

## 6. Incorporação

A **incorporação mediúnica** se assemelha bastante às possessões, contudo, difere-se num ponto crucial. Na incorporação os seres manifestados na mente do magista (ou médium) não têm a intenção de dominar as atitudes do indivíduo fora do ritual, ou seja, o espírito (ou a entidade) se manifesta quando chamado e vai embora ao final dos trabalhos, deixando sua mensagem mas nunca permanecendo contra a vontade ou contra o benefício do médium.

Muito comum na Umbanda e no Kardecismo, mas também em diversas outras culturas, os seres que são incorporados são considerados criaturas “de luz” ou sob o controle dessas entidades (como em situações de amparo ou desobsessão, por exemplo).

Ocorre que, ao final de uma sessão mediúnica, o espírito invocado (incorporado) deixa de influenciar o médium.

## 7. Avocação

A ideia de **avocar** englobaria tanto a invocação quanto a evocação, de forma que, basicamente, seria o ato de “chamar” um espírito para um contato.

## 8. Invocação

**Invocação** seria quando a avocação é **para dentro do magista**, ou seja, a mente do “espírito” vai ocupar o corpo do magista, de forma que o corpo contará, naquele momento, com duas mentes, a do magista e a do espírito, ao mesmo tempo.

Uma invocação pode resultar em uma incorporação ou em uma possessão,

portanto, trata-se de uma ação que deva ser realizada com cautela e precaução.

## 9. Evocação

**Evocação** seria quando a avocação é **para fora do magista,** normalmente, para isso é traçado um **círculo mágico** e um **triângulo de evocação**, sendo que o magista deveria permanecer dentro do círculo para estar protegido e chamar o espírito para que ele se manifeste dentro do triângulo, que fica à frente do círculo.

Na evocação o magista deverá ter a capacidade de reconhecer o pensamento próprio como sendo seu e reconhecer também o pensamento do espírito evocado, como sendo dele. De forma que o magista é o do círculo e o espírito evocado é o do triângulo.

Embora nenhum trabalho mágico seja genuinamente seguro, a evocação seria o indicado como o menos perigoso (em

relação à invocação que seria o mais perigoso), sobretudo no trabalho com Daemons.

## 10. Pacto

**Pactos** são os acordos ou contratos celebrados entre magista e "espírito" (ou Daemon). De forma que o magista fornecesse energia ao espírito e o espírito concederia ao magista a realização de algum desejo, habilidade ou conhecimento.

Os pactos não devem ser celebrados sem que o magista tenha **absoluta certeza** do que quer, e não devem conter pedidos amplos ou genéricos. O magista deve ser o mais específico possível em seu pedido, considerando que qualquer interpretação dúbia poderia permitir ao Daemon "interpretá-lo" da pior forma possível para conceder o pedido do magista.

Um exemplo claro de pacto seria o de dinheiro. O magista jamais deve pedir a um Daemon que lhe conceda riqueza ou dinheiro

como no seguinte pedido: “quero ficar rico”, ou “quero ganhar dinheiro”, ou “quero obter riquezas”.

Isso abriria margem para que o Daemon, por exemplo, encontrasse a pior forma possível para você obter esse dinheiro, como por exemplo provocar a morte de um familiar para que o magista recebesse uma herança.

O certo seria: **“quero que minha padaria atenda mais clientes por dia, que gostem dos produtos que eu vendo, que me indiquem para outras pessoas e que o faturamento com a venda dos produtos seja cada dia maior até que eu alcance a riqueza para satisfazer minhas necessidades e minhas vontades”.**

Em troca alguma energia deve ser fornecida, considerando que para pedidos mais difíceis maior energia deverá ser empregada, enquanto para pedidos mais simples, menor energia será empregada.

Exemplos de alimentação ou pagamento energético que podem ser utilizados poderão ser vistos no tópico 12 (Alimentação).

## 11. Energia

**Energia** no conceito físico é a capacidade de realizar trabalho. Na magia podemos descrevê-la como um empenho, algo que se destina ao ritual ou ao espírito em troca dos serviços da entidade. Diversas são as fontes de energia, mas, necessariamente, sempre estará atrelado à ideia de movimento, de ação, de fazer algo em prol do "espírito".

Por exemplo, para um Daemon pode-se oferecer velas, incensos, frutas, pratos de comida, bebidas, caminhadas, ou qualquer ação que esteja de alguma forma simbolicamente identificadas como destinadas especificamente para aquela criatura com a qual se realizou o ritual.

## 12. Alimentação/pagamento

Normalmente quando se trata de Daemons, a energia empregada é chamada de pagamento por serviços contratados. Já no caso de Servidores Astrais, o mais comum é chamar essa entrega energética de alimentação.

**Os Daemons precisam ser alimentados (ou pagos) com energia**. Eles precisam dessa energia para exercerem seu papel, por isso, em todo acordo ou pacto com eles, uma determinada energia deverá ser fornecida como pagamento.

Entendamos energia como ações. Fazer algo em prol do Daemon já o alimenta, qualquer ação pode ser fornecida como pagamento por um acordo.

**Importante lembrar que o Daemon não deve escolher a energia que ele receberá, quem domina é o magista. O magista define qual energia deverá oferecer, jamais**

**cedendo aos pedidos ou ideias que o Daemon eventualmente possa tentar pedir ou sugerir.**

Exemplos de energia que podem ser empregadas na alimentação/pagamento dos Daemons são:

1. Velas
2. Incensos
3. Pratos de comida
4. Frutas
5. Bebidas alcóolicas
6. Cigarros e outras drogas
7. Ações como caminhadas longas
8. Dor
9. Orgasmos
10. Por fim, ações em prol do Daemon

## 13. Dominação

**Dominar o Daemon** passa pela ideia de autoconfiança e da certeza de que quem manda no ritual é o magista. Se o Daemon não quiser cumprir o acordo ou se ele não aceitar a oferta, o selo dele deverá ser queimado e ele perderá a oportunidade de ter acesso à energia que você estava disposto a oferecer a ele.

Quem domina é o magista! Não deixe que um Daemon te imponha os desejos dele. Não aceite contrapropostas. Sequer ouça as propostas dele, se conseguir.

Não é incomum que um Daemon, por exemplo, tente fazer uma contraproposta e te ofereça algo a mais do que você planejou, pedindo em troca uma energia extra. Normalmente as ideias deles passam por morte e sofrimento que, absolutamente, não são necessários, a não ser para o deleite sádico do Daemon, que só vai rir do sofrimento do magista. Certa vez um Daemon me pediu que eu matasse

meu cachorro por um pedido que fiz, a resposta que ele ouviu foi:

*- “Incenso e velas, nada mais. Não quero o que me oferece e não vou te dar o que me pede”.*

Ele acabou aceitando, porque era a única saída dele. **O magista sempre está em vantagem e precisa reconhecer isso.**

## 14. Círculo mágico

O **círculo mágico** é a principal proteção do magista, devendo ser traçado ou no plano físico, com qualquer objeto (sal, fita isolante, fita crepe, giz, carvão, caneta hidrocor, qualquer coisa que demarque o círculo), ou no plano astral, com visualização clara dos limites do círculo.

O magista não deve sair do círculo durante o ritual.

Apesar de ser visto como um círculo, na verdade o círculo é o símbolo de que existe uma espécie de domo ou bolha energética em que o magista se encontra em seu interior.

O círculo marca através da vontade do magista a separação mental entre ele próprio e a criatura evocada. O magista não sai do círculo e o Daemon não entra (na verdade o Daemon deve ser obrigado - através da vontade do magista - a ficar dentro do triângulo). Se o magista acredita que não será capaz de manter o Daemon fora do círculo e exatamente dentro do triângulo, melhor nem iniciar o ritual.

## 15. Triângulo de evocação

O **triângulo de evocação** é o espaço destinado à manifestação do Daemon, ele não pode sair dali. Ele não consegue sair se você não permitir. Então, não permita! Você deve controlá-lo e ele não tem escolha a não ser te obedecer. Independente dele ter se apresentado dócil ou bravo. Não confie no Daemon, em nenhuma hipótese.

# CAPÍTULO III - Banimentos

## 1. Conceito

**Banimentos são limpezas**. Ao fazer um banimento o magista remove da própria mente e do próprio campo energético toda e qualquer influência externa que o esteja prejudicando ou que o magista não mais deseje se deixar influenciar.

Pensamentos, sentimentos, emoções e energias indesejáveis podem ser afastados com um banimento. Da mesma forma, toda e qualquer criatura, sejam espíritos, demônios, anjos, servidores, elementais, cascões e larvas astrais, ou qualquer forma-pensamento podem ser afastados/expulsos, de forma que o magista permanecerá apenas com aqueles que deseja manter.

## 2. Ritual menor do pentagrama (Golden Dawn)

Um dos rituais de banimento mais clássicos ainda utilizados na magia contemporânea é o **RmP**, ou **Ritual Menor do Pentagrama**. Originalmente ensinado como prática de Magia Cerimonial pela famosa *Hermetic Order of the Golden Dawn* (Ordem Hermética da Aurora Dourada), que utiliza os nomes de Deus em uma prática ritualística, afastando assim as influências indesejadas.

Passo a passo do ritual:

**Primeira parte - A Cruz Cabalística (ou Rosa Cruz)**

1. Tocando a testa, diga, vibrando: “**ATEH”**
2. Tocando a genitália, diga, vibrando: “**MALKUTH”**
3. Tocando o ombro direito, diga, vibrando: “**VE-GEBURAH”**

4. Tocando o ombro esquerdo, diga, vibrando: “**VE-GEDULAH”**
5. Juntando as duas mãos no peito, como em sinal de prece, diga, vibrando: **“LE-OLAHM-AMEN”**

**Segunda parte - Os Pentagramas**

1. De frente para o **LESTE**, desenhe com visualização um pentagrama (pode usar os dedos ou uma varinha/baqueta ou mesmo um cajado) no centro visualize o primeiro nome de Deus (YHWH) e, fazendo-o passar por seu peito até os pés e se esforçando para sentí-lo, faça o sinal do entrante (apontando as duas mãos abertas para frente), diga vibrando com a voz o nome **“YOD HE VAV HE”**.
2. De frente para o **SUL**, repita o mesmo procedimento acima substituindo o nome por **“ADONAI”**.
3. De frente para o **“OESTE”**, repita o mesmo procedimento acima substituindo o nome por **“EHEIEH”**.

4. De frente para o **NORTE**, repita o mesmo procedimento acima substituindo o nome por **“A.G.L.A”**.

**Terceira parte - A Invocação dos Arcanjos**

1. Com os braços abertos e os pés juntos, em posição de Cruz, diga: “**À MINHA FRENTE, RAPHAEL**” (Imaginar o **elemento AR**);
2. Ainda na posição de Cruz, diga: **“ATRÁS DE MIM, GABRIEL”** (Imaginar o **elemento ÁGUA**);
3. Ainda na posição de Cruz, diga: **“À MINHA DIREITA, MICHAEL”** (Imaginar o **elemento FOGO**);
4. Ainda na posição de Cruz, diga: **“À MINHA ESQUERDA, URIEL”** (Imaginar o **elemento TERRA**);
5. Ainda na posição de Cruz, diga: **“POIS AO MEU REDOR FLAMEJAM OS PENTAGRAMAS”**.
6. Ainda na posição de Cruz, diga: **“E NA COLUNA DO MEIO, BRILHA A**

**ESTRELA DE SEIS RAIOS"** (Imaginar um hexagrama em cima e um embaixo do magista, com uma faixa infinita de luz se estendendo na vertical passando por cada hexagrama).

**Quarta parte - A Cruz Cabalística (novamente)**

**Repetir a primeira parte para finalizar**.

## 3. Rubi Estrela (Thelema) - Parcial, mas suficiente como banimento rápido

Diga:

**"APO PANTOS KAKODAIMONOS".**

★ Ao mesmo tempo, coloque o dedo indicador em frente à boca na posição de "silêncio", e lance o

braço com o dedo ainda apontado, para trás do corpo, como um pêndulo que desce da boca e vai até o lado abaixando o braço. Enquanto isso, profira as palavras acima, que significam (APO PANTOS KAKODAIMONOS): "AFASTEM-SE ESPÍRITOS DO MAL".

## 4. Exteriorização de energias

Outra forma de remover de si as energias negativas é através da **exteriorização de energias** onde o magista deverá sentir as energias negativas saírem, como se uma fumaça saísse por toda a extensão do corpo, e essa fumaça, por ser densa, desceria até o chão e penetraria no solo, saindo completamente do magista.

Tal método exige um tempo de prática até que possa ser executado a contento,

portanto, convém associá-lo a alguma outra técnica até existir a certeza de que ele pode ser suficiente.

## 5. Concha áurica

Outra técnica interessante é a **concha áurica**, que pode ser formada por visualização a partir de um Estado Vibracional, onde a movimentação das energias não mais será apenas dentro do corpo do magista, mas, como um pulso, será exteriorizada, formando uma bolha ou uma espécie de concha, onde o magista estaria, além de protegido, imune a influências externas, que não conseguiriam permanecer, e outras não poderiam entrar.

## 6. Pai nosso e Ave Maria

Tendo em vista nossa referência brasileira na cultura judaico-cristã, para muitas pessoas apenas um **Pai Nosso e um Ave Maria** são suficientes para que uma limpeza completa ocorra no magista, mesmo que ele não seja frequente em qualquer religião ou igreja.

Lembremos que o objetivo principal dos banimentos é remover energias indesejadas, se a energia indesejada é contrária aos dogmas, costumes ou crenças cristãs, nada impede que a egrégora formada pelos cristãos seja utilizada para realizar o banimento de algo que eles próprios são contrários, portanto, nada impede, mesmo simbolicamente, que o magista se utilize desses elementos como forma de limpar-se a si mesmo de energias indesejáveis.

## 7. Gargalhada (verdadeira)

Outro método pouco mencionado, mas também deveras eficaz é a prática de se induzir uma **Gargalhada Verdadeira**.

No passado isso não era tão acessível, mas atualmente um vídeo de *stand up* pode ser encontrado com poucos cliques na tela de um celular (que todo mundo tem).

Portanto, se o magista conseguir assistir a algum vídeo que lhe extraia a tal e chamada Gargalhada Verdadeira, ele terá suas energias renovadas naturalmente, sem grandes esforços.

# CAPÍTULO IV - Treinamentos

## 1. Visualização mental

A **visualização mental** é uma ferramenta extremamente útil para ser utilizada em um ritual de Goétia, tendo em vista que o Daemon será visto muito mais claramente, até mesmo de forma imagética, quando a visualização mental estiver apurada.

Técnica que auxilia no processo do desenvolvimento dessa habilidade é a chamada “*técnica da maçã*”.

Consiste em o magista forçar a imaginação, à sua frente, de uma maçã flutuando. Em seguida, com o poder da Vontade, ele deve afastar a maçã de seus olhos e depois aproximá-la novamente.

Em seguida o magista deve abaixar a maçã o máximo que conseguir, até o chão, depois deve fazer o mesmo acima, até não ser capaz de ver de tão longe.

Depois disso a maçã deve voltar à sua posição inicial. Momento em que o magista começará a observar cada detalhe da maçã, analisando cores e formato.

O magista deverá girar a maçã enquanto nota seus detalhes.

Depois convém ampliar o exercício, para que não mais se imagine apenas uma maçã, mas um lugar, um ambiente, como uma floresta, as ruas de uma cidade ou mesmo uma casa.

## 2. Audição mental

Assim como a **visualização mental**, é importante também a audição mental, visto que será com ela seus contatos inteligíveis com os Daemons da Goetia, caso deseje realizar uma evocação.

Para isso basta que, em meditação, busque o magista ouvir uma canção do

início ao fim, tentando relembrar detalhes da voz de determinado artista, por exemplo.

Depois disso, uma conversa poderá ser estabelecida com alguma das vozes presentes no ambiente. Vozes sempre estão nos falando, basta que elas tenham uma forma, um sotaque e uma estrutura definida de forma intuitiva pelo magista para que possa ser ouvida (e para que o magista possa interagir com ela).

## 3. Olfato mental

O treinamento do **olfato mental** funciona da mesma forma, mas odores e perfumes devem ser relembrados em meditação, para que a sensação de sentir o cheiro, apenas com a mente, seja experimentada no momento de um ritual.

## 4. Paladar mental

O treinamento do **paladar mental** funciona da mesma forma, mas sabores,

temperatura e texturas podem ser ativados, como quente, frio, salgado, doce, azedo e amargo devem ser relembrados em meditação, para que a sensação de sentir o gosto, apenas com a mente, seja experimentada no momento de um ritual.

## 5. Tato mental

O treinamento do **tato mental** funciona da mesma forma, mas as sensações táteis devem ser relembradas em meditação, para que a sensação de sentir o toque apenas com a mente seja experimentada no momento de um ritual.

## 6. Criação mental de objetos (plasmagem astral)

Lembremos que a palavra **Mag**ia tem o radical comum com outra palavra extremamente relevante e importante para os processos mágicos, a **Imag**inação.

A imaginação visual de objetos, como na técnica de visualização mental

anteriormente mencionada (tópico 1. Visualização Mental), deve ser trabalhada por alguns dias, com novos objetos a cada dia.

Importante que você saiba que qualquer objeto pode ser criado no astral, desde uma agulha até um helicóptero, tudo.

## 7. Trafegando por ambientes mentais

Além de objetos, o magista também pode plasmar ambientes inteiros, mas pode também simplesmente acessar ambientes prontos, tanto referenciados no plano físico quanto naturalmente, conforme a experiência for mostrando a ele.

Uma dica sobre como trafegar por esses ambientes é que o magista saiba que ele pode teletransportar apenas imaginando o local para onde pretende ir. Pode também, o magista, trafegar em alta velocidade, mesmo na velocidade da luz, se for do interesse dele. Pode também voar e atravessar paredes.

Os iniciantes no plano astral costumam ter muita dificuldade de se posicionarem dentro desses ambientes, mas com tempo e prática tudo fica mais fácil.

Um ponto interessante é saber que o magista não precisa, necessariamente, estar dentro do corpo astral, mas pode controlar o corpo astral com uma visão em terceira pessoa, se quiser ou achar mais fácil.

Jogadores de games online terão mais facilidade de compreender a forma de trafegar pelos espaços astrais. Porque não é necessário que o corpo astral se mova, sendo possível que ele permaneça imóvel e que todo o cenário se mova (como ocorre na tela de um computador conectado a um jogo como o Counter-Strike, por exemplo).

No astral o magista é o Deus, que domina tudo quanto seja possível imaginar, experienciando cada detalhe que pretenda das práticas.

## 8. Criação de templo astral

Um **templo astral** pode ser criado, a critério do magista. Templo astral é um ambiente totalmente formatado pelo magista para onde ele se projeta para ações específicas, como meditações, por exemplo. Ou mesmo para contatos com outros seres, como evocações.

Esses templos são feitos pelos magistas e ninguém pode acessá-los sem que sejam convidados.

Recomenda-se limpezas de ambiente nesses templos periodicamente. Primeiro para mantê-lo íntegro, depois para mantê-lo oculto de influências externas.

## 9. Meditação em templo astral

As **meditações no templo astral** têm um grau de segurança e familiaridade muito altos. De forma que o magista consegue se

sentir forte o suficiente para fazer evocações, digamos, mais perigosas, como de Daemons, por exemplo.

Nada impede que o magista crie um templo astral específico, o mantenha por um tempo para familiarizar-se com ele, que faça uma evocação e que depois o abandone para a criação de um novo.

## 10. Voo astral

O **voo astral** é extremamente comum, de forma que é a principal forma de movimentação no astral. Primeiro porque a sensação de voar é, sem dúvidas, maravilhosa para a maioria das pessoas. Depois porque é tão fácil quanto manifestar a própria vontade em pensamento na forma de uma forte imaginação, mas em estado meditativo.

A meditação permite que as experiências imaginárias sejam vívidas ao ponto de serem percebidas como muito aproximadas da

estrutura da realidade física, embora a maioria dos magistas digam que sentem-se mais vivos e mais conscientes no astral, mesmo que não seja tão simples explicar isso em palavras melhores que as que já foram aqui usadas.

## 11. Super velocidade astral

A questão da **supervelocidade astral** é bastante parecida com o vôo astral. Basta a intenção e você poderá correr na velocidade que quiser, mesmo na velocidade da luz, podendo ver tudo à sua volta parecer estático, em razão da sua velocidade.

Não muito diferente de um jogo de computador onde o personagem foi projetado para que tenha essa habilidade.

## 12. Teletransporte astral

O **teletransporte astral** é tão fácil quanto os outros dois anteriormente

mencionados, basta que a intenção apareça para que o corpo extrafísico deixe de estar em um "lugar" e passe para outro. A consciência sequer exige que um corpo esteja presente naqueles ambientes. Pode o magista, por exemplo, se plasmar em um animal, em um objeto, ou mesmo fazer com que sua consciência trafegue sem que seja notada, de forma invisível, sem um corpo.

## 13. Visita ao mundo sombrio

Sendo seu objetivo tomar conhecimento sobre os Daemons, interessa também ao magista trafegar por ambientes trevosos, onde sensações como medo, espanto e até o terror possam lhe acometer sem que sua mente seja afetada com isso ao ponto de desistir do trajeto e sem que o magista sofra com tais visões ou experiências.

Uma técnica para adentrar em um desses ambientes trevosos é a que, a seguir, se descreve:

1. No plano físico, entre em estado meditativo e procure se projetar para dentro de uma pirâmide (como a de Gizé, no Egito ou qualquer outra de tamanho análogo);
2. Imagine que dentro dessa pirâmide, bem no centro, existe um sarcófago (como um caixão de pedra, erguido sobre dois pilares, exatamente no centro da câmara (salão central);
3. Em seguida se projete para dentro do sarcófago e medite por um tempo até que toda a pirâmide seja inundada com água;
4. Assim que a água invadir o sarcófago respire essa água e sinta a densificação do ambiente;
5. Em seguida medite por um tempo imerso nessa água até que comece a subir um óleo preto e viscoso, até que o óleo entre também no sarcófago e respire esse óleo;
6. Sinta novamente a densificação do ambiente ainda mais pesada;
7. Imagine esse óleo ficando cada vez mais grosso e cada vez mais viscoso, mas respire, não tenha medo;

8. Nesse ponto você já deverá entrar em uma outra realidade, um ambiente escuro, sem vida, com árvores queimadas e uma cabana abandonada no meio do nada;
9. Investigue esse lugar, mas tome muito cuidado para não cair no penhasco que fica aproximadamente 20 metros à frente da cabana;
10. Conheça esse lugar e saia de lá quando tiver vontade;
11. Registre em um diário as suas experiências ali, o que viu e o que sentiu.

O ambiente descrito acima testará seu medo e te mostrará se você está ou não apto a enfrentar um Daemon sem que com isso tenha grandes problemas.

Se o medo te impedir de completar a tarefa acima ou se você desistir no meio do caminho porque não conseguiu completar a tarefa, recomendo que nem tente algo tão mais complicado como lidar com uma criatura milenar que não se importa nem um pouco com a raça humana (um Daemon, por exemplo).

Se você não é capaz de vencer seus medos, você jamais será capaz de dominar uma fera como um Daemon.

# CAPÍTULO V - Armas mágicas

## 1. Varinha/baqueta

A **varinha**, também conhecida como baqueta, é a arma que manifesta a vontade do magista, ela é referenciada como associada ao elemento **FOGO** e tem poder de impor a vontade do magista sobre o seu intento.

É considerada o meio de manifestação da vontade do magista, de forma que, quando empunhada, ela pode canalizar a energia do magista ao seu objetivo, sendo útil para consagrações, evocações e invocações e banimentos (para traçar os pentagramas do RmP, por exemplo).

## 2. Taça

A **taça** representa o elemento **ÁGUA**, o princípio feminino, o útero. Sendo considerada como ferramenta para que o magista perceba realidades outras para além da física; estimula a intuição.

## 3. Espada/Adaga

A **espada** representa o elemento **AR**, considerada a ferramenta que representa a capacidade analítica do magista.

## 4. Pantáculo

O **pantáculo** representa o elemento **TERRA** e é o responsável pela materialização, tem o poder e a função de fazer com que os eventos saiam do campo das ideias e passem para o mundo material, para o plano físico e manifestado.

## 5. Cajado

O **cajado** é uma arma mágica também relacionada ao elemento terra e tem por finalidade realizar trabalhos de limpeza com aterramento de energias, sendo apto a remover formas-pensamento, larvas e cascões astrais, bem como qualquer influência energética negativa que

afete o corpo astral do magista. Pode também ser usado em rituais de purificação de ambientes, banindo com a força da energia elemental da terra (energia telúrica) toda e qualquer força negativa que esteja impregnada nos ambientes.

## 6. Anel/Disco de Salomão

O **anel ou disco de Salomão** é uma arma mágica usada nas evocações apenas em situações emergenciais, quando necessário, devendo ser apresentado ao Daemon, diante da face do magista com o objetivo de afastar as emanações fétidas da respiração flamejante das criaturas infernais. Não é essencial, mas pode ser útil para reforçar a confiança do magista. Pode ser confeccionado no astral, com visualização, ou no físico em prata, ouro ou bronze com a gravação abaixo:

## 7. Talismãs e amuletos

**Talismãs e amuletos** são objetos mágicos, confeccionados a partir de materiais diversos, que, carregados de simbolismo, têm a função de fornecer ao magista a energia necessária para seus intentos, podendo protegê-lo (no caso de um amuleto criado especificamente para proteção), caso necessite de um reforço energético. Muito utilizados por praticantes de Goétia, tendo em vista que quando o amuleto ou o talismã preparado está em posse do magista, este será beneficiado da energia ali reservada e contida, evitando assim que o magista seja subjugado pelo Daemon.

## 8. Círculo mágico

O **círculo mágico** é a barreira que separa o magista do Daemon. Traçando o círculo mágico o magista, mentalmente, torna-se capaz de diferenciar quem é o magista (o do círculo) de quem é o Daemon (o do triângulo).

Inscrever no círculo os nomes de anjos, deuses ou seres que possam proteger o magista é opcional, mas pode ser útil, caso o magista se sinta mais seguro sob a influência desses seres, podendo o magista escolhê-los livremente.

## 9. Triângulo de evocação

O **triângulo de evocação** é o local onde o Daemon deverá se manifestar. Ele deverá ser coagido/obrigado a manter-se dentro daquele espaço a ele reservado durante todo o ritual. Será a referência de quem é o Daemon no ritual. De forma que, conforme já dito anteriormente, o magista **precisa** saber diferenciar quem é o magista de quem é o Daemon, devido à habilidade que os Daemons têm de confundirem a mente do magista, caso eventualmente ambos ocupem o mesmo "espaço mental".

Círculo e triângulo evitam a simbiose entre a mente do Daemon e a mente do Magista, de forma que, se ocorresse, uma possessão poderia ser esperada.

# CAPÍTULO VI - Outras proteções

## 1. Preparação do ambiente

Antes de um ritual de Goétia é interessante que se faça uma preparação do ambiente, limpando-o de qualquer energia indesejável. Com banimentos e limpezas que podem ser realizadas com a combinação de rituais como o RmP e defumações, por exemplo, com incensos, sempre com a intenção orientada à limpeza e purificação tanto do próprio corpo (físico e astral) quanto do local onde o ritual será realizado.

## 2. Incensos

Os incensos costumam representar o elemento **AR** e cada tipo, simbolicamente, representa um objetivo específico. Podendo ser utilizado em defumação de ambientes para purificá-lo antes, durante e após o ritual.

Convém procurar um incenso que seja adequado a cada situação, com a definição dos objetivos de cada ritual. Essa

definição pode se dar a partir de simbolismos já estabelecidos ou pode também ser feita de forma intuitiva, correlacionando os aromas com os objetivos que o magista pretende alcançar com o ritual.

Exemplos de funções de cada aroma são:

- Angélica: proteção
- Alfazema: vidência
- Artemísia: vidência
- Alecrim: prosperidade
- Arruda: banimento e proteção
- Acácia: bons sonhos
- Beijoim: criatividade
- Baunilha: afeto
- Cipreste: concentração
- Carvalho: fertilidade
- Canela: sucesso
- Camomila: relaxamento
- Cravo: purificação
- Cânfora: cura

- Eucalipto: banimento e proteção
- Erva-cidreira: sucesso
- Erva-doce: proteção
- Girassol: energia
- Hortelã: afastar energias negativas
- Lavanda: Proteção e relaxamento
- Lótus: bons fluidos
- Laranja: energia
- Manjerona: amor
- Mirra: purificação
- Noz-moscada: prosperidade
- Patchuli: fertilidade
- Pimenta: proteção
- Pinho: fertilidade
- Rosa: amor
- Sândalo: conexão com seres divinos
- Violeta: bons fluidos

## 3. Velas

Velas são muito usadas na magia por representarem o elemento fogo, que simbolicamente pode ser visto como a própria fé, a luz, a iluminação, a vitalidade, a força de vontade, a ação e a transmutação dos materiais e energias, além da conquista pela liberdade através da vontade.

Em trabalhos mágicos o magista pode utilizar a vela para representar seu intento, fornecendo energia para a manifestação dos seus objetivos mágicos.

Pode ser utilizada como alimento para servidores e como pagamento para os Daemons, por exemplo.

## 4. Sal

O sal representa a purificação. Simbolicamente ele tem o poder de remover as energias negativas de uma pessoa/ambiente.

Tomar um banho de água e sal significa a própria intenção do magista de manter-se puro e energeticamente limpo. Pode ser visto como uma espécie de banimento, descarrego ou limpeza astral.

A recomendação é que o banho de água e sal seja do pescoço para baixo, pois se fosse derramado na cabeça poderia gerar um desequilíbrio energético. Além disso, não costuma ser indicado o banho diário com tal solução, por ser considerado desgastante devido à intensidade do poder de tal prática. O ideal seria que fosse feito apenas quando o magista se sentir de fato energeticamente carregado.

## 5. Autoconfiança

Em um processo mágico, em um ritual ou mesmo no plano astral o magista deve ter em mente que ele é o Deus daquela prática. Tudo deve estar orientado por sua própria vontade, sem que nenhuma influência externa domine sua intenção ou minimize sua confiança.

A força ritualística do magista está no fato dele ter certeza de que ele é capaz de realizar a prática a qual ele se propõe.

Não deixe nenhuma pessoa ou criatura te subjugar em seus trabalhos mágicos.

# CAPÍTULO VII - Como ativar um Daemon

## 1. Um método de ativação

Exemplo de um método caótico de ativação de servos, sigilos e até mesmo um Daemon:

Para ativar um Daemon pelo método da Magia do Caos você deve escolher a prática que mais se alinha com seu paradigma, a que você sente maior afinidade.

O estado de Gnose é considerado um estado de semi transe, é a aproximação (ou redução da distância) entre o eu consciente e o eu inconsciente, também visto como a aproximação entre os planos de existência física e astral. O “eu” consciente fica suspenso enquanto o “eu” inconsciente fica mais receptivo às informações e ideias.

Um método simples de ativação dos Daemons é entrar em estado de Gnose com uma meditação diante do selo do Daemon.

Observe fixamente o centro do selo que representa o Daemon que você escolheu enquanto esvazia a mente.

Para esvaziar a mente um mantra mental pode ser entoado, como o “Om” ou “Aum”. Basta pensar nesse mantra prolongando o som apenas de forma mental.

Ao mesmo tempo, um exercício de respiração pode ser feito para facilitar o processo. Uma das técnicas pode ser, com a língua imóvel no céu da boca, logo atrás dos dentes, inspirar em 4 segundos, prender o ar por 7 segundos e soltar o ar em 8 segundos.

Para tornar ainda mais fácil o processo, o magista pode escutar um som binaural, facilmente encontrado na internet em plataformas de áudio ou de vídeo.

O objetivo de alcançar o estado de Gnose é relaxar o cérebro, reduzindo as frequências cerebrais, para provocar o estado necessário para a magia acontecer.

Depois de meditar com o selo por um tempo, chame o Daemon pelo nome.

# CAPÍTULO VIII - Descrição de cada Daemon

# 1. Bael / Baal / Beelzebuth

O primeiro espírito é o de um rei que governa no leste, senhor da tempestade e da fecundidade, chamado Bael, ou Baal. Seu nome significa “dono”, “senhor”. Este espírito fala atropeladamente e guarda o poder de torná-lo invisível. Ele reina sobre 66 legiões de espíritos infernais e manifesta-se sob variadas formas, às vezes como um homem, e às vezes de todas as formas possíveis de uma vez.

Selo de Bael:

## 2. Agares

O segundo espírito é um duque chamado Agreas, Agaros, ou Agares. Está sob a potência do leste e aparece na forma de um homem velho, montando em cima de um crocodilo e carregando um pássaro em cima de seu punho, no entanto revela-se suave na aparência. Ele tem o poder de percorrer rapidamente grandes distancias e retornar quando requisitado. Ensina todas as línguas ou dialetos existentes. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Era da ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos.

Selo de Agares:

## 3. Vassago

O terceiro espírito é um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. É chamado Vassago. Possui uma boa natureza e sua função é declarar coisas passadas e futuras e descobrir todas as coisas escondidas ou perdidas. Comanda 26 legiões de espíritos.

Selo de Vassago:

## 4. Samigina

O quarto espírito é Samigina, ou Gamigin, um Grande Marquês. Aparece na forma de um cavalo ou de um burro pequeno, e toma ao pedido do mestre a aparência humana. Ele fala com uma voz rouca. Ele governa sobre 30 legiões inferiores. Ensina todas as ciências liberais, e transmite conhecimento sobre as Almas que morreram no esquecimento.

Selo de Samigina:

## 5. Marbas

O quinto espírito é Marbas, ou Barbas. É um grande Presidente, que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas mais tarde, no pedido do mestre, ele toma forma humana. Ele responde corretamente todas as perguntas sobre coisas escondidas ou secretas. Ele cura e causa doenças. Por outro lado, concede grande sabedoria e conhecimento em Artes Mecânicas; e pode mudar a forma dos homens. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Selo de Marbas:

## 6. Valefor

O sexto espírito é Valefor, Valefar, ou Malephar. É um duque poderoso, e aparece na forma de um leão com cabeça de burro, gritando. É um espírito familiar bom, mas eventualmente rouba. Ele governa 10 legiões de espíritos.

Selo de Valefor:

## 7. Amon

O sétimo espírito é Amon. É um Marquês de grande potência. Aparece como um lobo com a cauda de uma serpente, vomitando flamas de fogo; mas no comando do mágico toma na forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo; e também como um homem com uma cabeça de coruja. Ele mostrará todas as coisas passadas e futuras. Ele reconcilia amizades entre amigos. Ele governa 40 legiões de espíritos.

Selo de Amon:

## 8. Barbatos

O oitavo espírito é Barbatos. É um grande duque; aparece quando o sol está em Sagitário, com quatro reis nobres e as suas companhias de tropas. Ele da compreensão da língua do canto dos pássaros, e das vozes de outras criaturas, tais como o ladrar dos cães. Ele quebra encantamentos que os magistas arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; e ele conhece todas as coisas passadas, e por vir, e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.

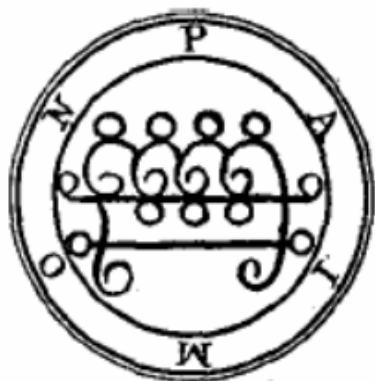
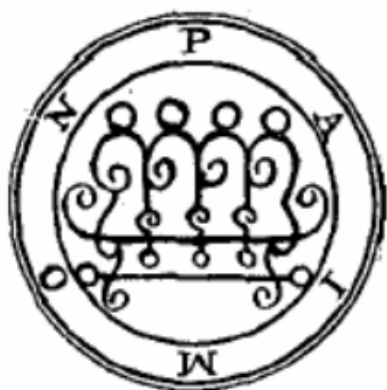
Selo de Barbatos:

## 9. Paimon

O nono espírito nesta ordem é Paimon, um grande Rei, muito obediente a LUCIFER. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma coroa a mais gloriosa sobre a sua cabeça. É precedido por um séqüito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda sorte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz, e fala jorrando palavras em tal numero que o mágico não pode compreender a menos que o puder compelir a obedecer. Este espírito pode ensinar todas as artes e ciências, além de coisas secretas. Descobre qualquer coisa que esteja sobre a terra ou sob as águas; e o que a mente é, e onde ela se encontra; ou algum outro desejo que o magista queira saber.

Ele concede títulos e confirma os mesmos. Ele concede bons Familiares tanto como pode ensinar quaisquer artes. Deve ser esperado pelo oeste. É da ordem das Dominações. Chefia 200 legiões de espíritos, sendo parte deles da ordem dos anjos, e da outra das Potestades.

Agora se quiseres chamar Paimon sozinho, deverá lhe fazer alguma oferenda; e atende por meio de dois reis chamados LABAL e ABALIM, e também por outros espíritos que sejam da ordem de Potestades, junto com 25 legiões. E aqueles espíritos que lhe são sujeitos não estão sempre com ele a menos que o magista os obrigue a isto.

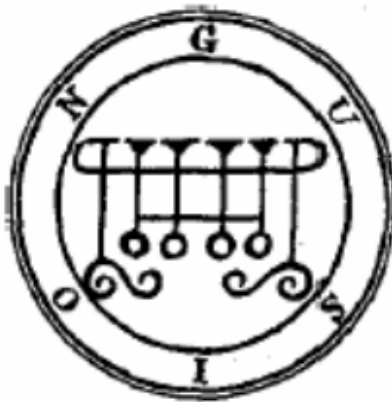
Selos de Paimon:

## 10. Buer

O décimo espírito é Buer, um grande presidente. Aparece como um Sagitário, quando o sol está passando pela constelação respectiva. Ensina a filosofia, moral e natural, e a arte da lógica, e também as virtudes de todas as ervas e plantas. Ele remedia os destemperos no homem, e lhe concede bons espíritos familiares. Governa 50 legiões de espíritos.

Selo de Buer:

## 11. Gusion

O décimo primeiro espírito em ordem é um grande e forte duque, chamado Gusion, Gusoin, ou Gusayn. Mostra todas as coisas, passadas, presentes, e futuras, e demonstra e responde quaisquer questões que o magista venha a perguntar. Ele concilia e reconcilia amizades, honras e títulos. Governa sobre 40 legiões de espíritos.

Selo de Gusion:

## 12. Sitri

O décimo segundo espírito é Sitri ou Bitru. É um príncipe e manifesta-se no início com asas de Grifo e cabeça de leopardo, mas após o comando do mestre e do Exorcismo ele toma forma humana, até mesmo agradável. Ele inflama homens e mulheres em amor; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

Selo de Sitri:

## 13. Beleth

O décimo terceiro espírito é chamado Beleth, Bileth, Bilet, ou Byleth. É um rei poderoso e terrível. Ele parece um cavalo pálido cercado de trombetas e outros tipos dos instrumentos musicais. Tem no principio uma aparência furiosa; para muda-lo deve-se tomar de um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando um triângulo, sem o Circulo, e comanda-lo então o obrigando pelo laço e cargo de espíritos que daqui por diante o acompanharão. E se ele não adentrar no triângulo, pelas ameaças, nem pelo recitar das ligações e os encantos, então se deve rendê-lo em obediência e obrigá-lo a vir, através do que é dito no Exorcismo.

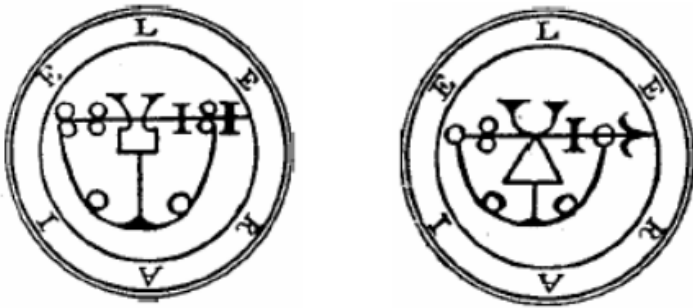
Contudo deve recebê-lo gentilmente porque é um grande rei, e homenageá-lo, como se faz diante dos os reis e dos príncipes. E com um anel de prata no dedo médio da mão esquerda mantida de encontro ao seu rosto, como eles fazem diante de AMAYMON. Beleth causa todo tipo de amor que pode haver

entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.

Selos de Beleth:

## 14. Leraie

O décimo quarto espírito é chamado Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marquês de grande potência, mostrando-se como um Arqueiro de manto verde, e carregando uma funda e uma aljava. Ele causa grandes batalhas e disputas; e traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos.

Selos de Leraie:

## 15. Eligos

O décimo quinto espírito em ordem é Eligos, Eligor, ou Abigor, um grande duque, e se manifesta sob a forma de um cavaleiro gentil, carregando um lança, uma Insígnia, e uma serpente. Ele conhece coisas escondidas, e coisas que ainda não chegaram a acontecer; e sobre as guerras, e como os soldados se organizam. Ele causa o amor dos senhores e de pessoas de posição. Ele governa 60 legiões.

Selo de Eligos:

## 16. Zepar

O décimo sexto espírito é Zepar. É um grande duque, e aparece aparelhado com armas antigas, como um Soldado. Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode faze-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores.

Selo de Zepar:

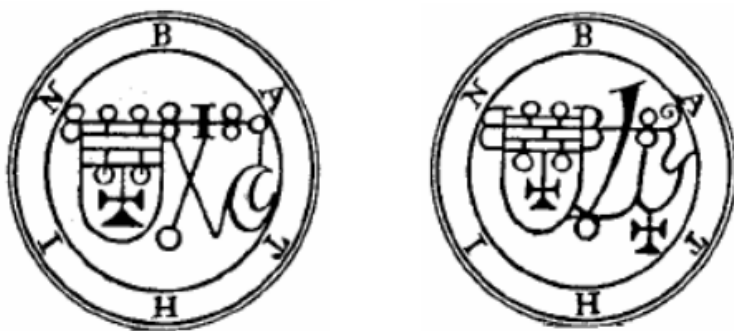
## 17. Botis

O décimo sétimo espírito é Botis, um grande presidente, e um Conde. Ele aparece primeiramente sob a forma de uma terrível víbora, e sob o comando do magista ele toma forma humana, tendo, contudo dentes enormes, chifres e portando uma espada afiada nas mãos. Ele revela todas as coisas passadas e futuras e reconcilia amigos e adversários. Comanda 60 legiões.

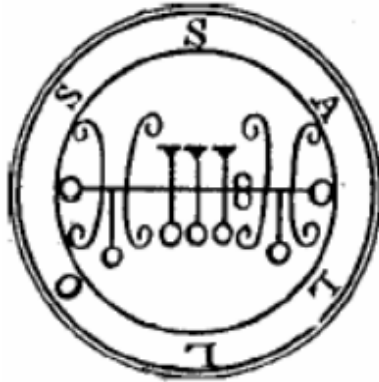
Selo de Botis:

## 18. Bathin

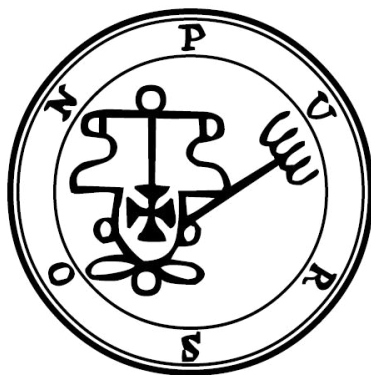
O décimo oitavo espírito é Bathin, Bathym, Mathim, ou Marthim. É um duque poderoso e forte, e aparece como um homem alentado com a cauda de uma serpente, sentado em cima de um cavalo pardo. Conhece as virtudes das ervas e pedras preciosas, e pode transportar homens rapidamente de um país a outro. Ele chefia 30 legiões de espíritos.

Selos de Bathin:

## 19. Saleos

O décimo nono espírito é Sallos, Saleos, ou Zaleos. É um duque grande e poderoso, e surge na forma de um galante equitador sobre um crocodilo, com uma coroa ducal em sua cabeça, e com um ar pacífico. Ele causa o amor das mulheres aos homens, e dos homens às mulheres; governa 30 legiões de espíritos.

Selo de Saleos:

## 20. Purson

O vigésimo espírito é Purson, um grande Rei. Sua aparência é comumente a de um homem com a cara de um leão, carregando uma víbora cruel em sua mão, e montando em cima de um urso. Vem acompanhado ao som de trombetas. Conhece todas as coisas escondidas, e pode descobrir tesouros, e diz todas as coisas do passado, presente e futuro. Pode fazer exame de um corpo humano ou aéreo, e responder corretamente todas as coisas terrenas e divinas, e referentes à Criação. Concede bons espíritos familiares, e sob seu governo estão 22 legiões dos espíritos, em parte da ordem das virtudes e em parte da ordem dos tronos.

Selo de Purson:

## 21. Marax

O vigésimo primeiro espírito é Marax, ou Morax. É um Conde e um Grande Presidente. Aparece como um Búfalo enorme com cabeça humana. Seu trabalho é instruir os sábios em astronomia, e todas ciências liberais restantes; também pode fornecer bons familiares, conhece as virtudes das ervas e das pedras preciosas. Comanda 30 legiões de espíritos.

Selo de Marax:

## 22. Ipos

O vigésimo segundo espírito é Ipos, Ipes, Aypeos, ou Ayporor. É um Conde, e um príncipe poderoso, e surge na forma de um anjo com cabeça do leão, com pé de ganso e cauda de lebre. Ele conhece todas as coisas que se dão em qualquer espaço de tempo. Ele torna os homens espirituosos e audazes. Comanda 36 legiões de espíritos.

Selo de Ipos:

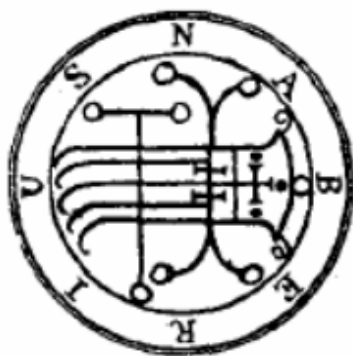
## 23. Aim

O vigésimo terceiro espírito é Aym, Ain, ou Aini. É um duque de grande poder. Ele aparece na forma de um homem de porte notável, mas com três cabeças; a primeira de uma serpente, a segunda como de um homem que tem duas estrelas em sua testa, e a terceira como uma vitela. Ele viaja em uma víbora, carregando um ferrete em sua mão. Ele faz o homem espirituoso de todas as maneiras, e dá respostas verdadeiras sobre assuntos confidenciais. Comanda 26 legiões de espíritos.

Selo de Aim:

## 24. Naberius

O vigésimo quarto espírito é Naberius, Cerberus, Cerebus, ou Kereberus. É um marques valoroso, e se mostra na forma de um enorme cão preto de três cabeças e com pés de pássaro. Agitado sobre o círculo, ele fala sobre todas as artes e ciências, mas especialmente da arte retórica. Ele restaura títulos e honrarias perdidas. Comanda 19 legiões de espíritos.

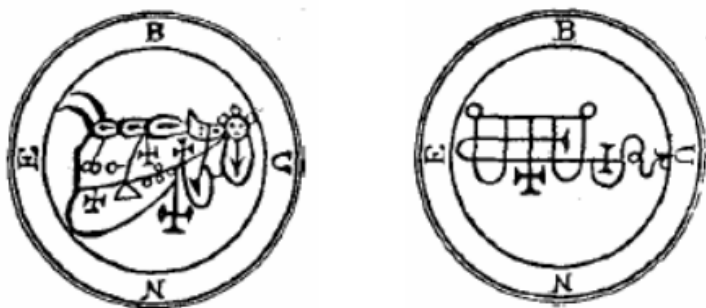
Selo de Naberius:

## 25. Glasya-Labolas

O vigésimo quinto espírito é Glasya-Labolas, Glacia-Labolas, Glaysa, Caacrinolas, ou Cassimolar. É um presidente e um Conde poderoso, e revela-se na forma de um cão com asas como um Grifo. Ministrando todas as artes e ciências em um instante, e causa derramamentos de sangue e insanidade. Ele ensina todas as coisas passadas e futuras. Se desejado ele causa afeição. Tem o poder da invisibilidade. Comanda 36 legiões de espíritos.

Selo de Glasya-Labolas:

## 26. Bune

O vigésimo sexto espírito é Bune, Bime, ou Bim. É um forte duque, grande e poderoso. Ele aparece na forma de um dragão com três cabeças, uma como um cão, uma como um Grifo, e uma como um homem. Ele fala com uma voz elevada e comedida. Ele altera o lugar onde estão os mortos, e faz os espíritos que estejam sob seu comendo ascender acima dos sepulcros. Ele torna o homem rico, e o faz sábio e eloqüente. Ele responde corretamente qualquer coisa que lhe for requisitado. Governa 30 legiões de espíritos.

Selos de Bune:

## 27. Ronove

O vigésimo sétimo espírito é Ronove, ou Ronobe. Aparece como um monstro. Ele ensina a arte da retórica e concede bons servidores, e da o conhecimento dos dialetos, e favores de amigos ou inimigos. É um Marques e um grande Conde; comanda 19 legiões.

Selo de Ronove:

## 28. Berith

O vigésimo oitavo espírito em ordem, como Salomão aponta, é nomeado Berith, Bolfry ou Bofi. É um duque poderoso, grande, e terrível. Ele possui outros dois nomes que lhe foram dados em outras eras mais primitivas: BEALE, ou BEAL, e BOFRY ou BOLFRY. Aparece na forma de um cavaleiro com roupa vermelha, montado um cavalo vermelho, e ter uma coroa do ouro na cabeça. Conhece o presente e o futuro. Tu empregaras uma jóia para chamá-lo adiante, um anel, como foi dito a respeito de Beleth. Tem o poder de tornar todos os metais em ouro. Pode conceder dignidades e honras, e pode confirmá-los ao homem segundo seu desejo. Ele fala fluente e sutilmente. Comanda 26 legiões de espíritos.

Selo de Berith:

## 29. Astaroth

O vigésimo nono espírito é Astaroth. Ele é um duque poderosíssimo, e aparece na forma de um anjo medonho, montado sobre a besta-dragão do inferno, com uma víbora na mão direita. É sábio não se aproximar muito dele a fim de evitar o fedor deletério que ele exala. O magista deve apontar-lhe com o anel ao que estará protegido. Conhece todos os segredos da Criação e responde questões sobre o passado, presente e futuro. Declarará prontamente a queda dos espíritos, se desejado, e a razão dela. Pode fazer os homens sábios em todas as ciências liberais. Reina sobre 40 legiões de espíritos.

Selo de Astaroth:

## 30. Forneus

O trigésimo espírito é Forneus, também chamado de Eureur. Um grande e poderoso Marquês, e aparece no formulário de uma besta marinha gigantesca. Ele ministra e torna os homens sábios em retórica. Ele torna os homens sábios e lhes ensina todas as línguas e dialetos. Ele torna os inimigos amáveis como amigos. Governa sobre 29 legiões constituídas em parte pelos Tronos e em parte pelos Anjos.

Selo de Forneus:

## 31. Foras

O trigésimo primeiro espírito é Foras. É um presidente poderoso, e manifesta-se na forma de um homem forte. Pode dar ao conhecimento dos homens as virtudes das jóias e ervas. Ele ensina as artes da lógica e todas as partes da ética. Se desejado ele torna os homens invisíveis, concede longevidade e eloqüência. Pode descobrir tesouros e recuperar as coisas perdidas. Reina sobre 29 legiões dos espíritos.

Selo de Foras:

## 32. Asmoday

O trigésimo segundo espírito é Asmoday , ou Asmodai. É um grande, forte e poderoso rei.

Aparece com três cabeças, eventualmente a primeira é a de um Búfalo, a segunda como um homem, e a terceira de um bode; ele possui também a cauda de uma serpente, e de sua boca jorram flamas de fogo. Seus pés são como de um ganso. Ele senta-se sobre um dragão infernal, e trás uma bandeira em sua mão.

É o preferido de AMAYMON, e acima dele não existe nenhum outro. Quando for convocá-lo deve-se proceder com muito cuidado, pois AMAYMON tentará iludi-lo. Asmoday concede o anel das Virtudes e ensina as artes aritméticas, astronomia, geometria e todos os ofícios manuais. Responde corretamente o que lhe seja requisitado.

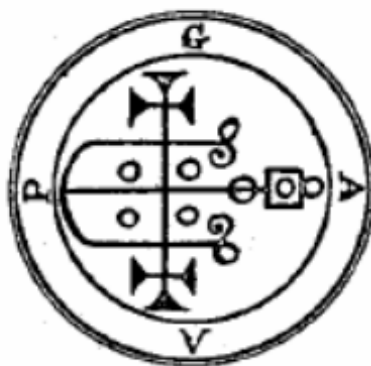
Torna também o magista invisível e revela os lugares onde existem tesouros

ocultos os quais ele guarda. Como AMAYMON ele governa 72 legiões de espíritos inferiores.

Selo de Asmoday:

## 33. Gaap

O trigésimo terceiro espírito é Gaap ou Goap. É um grande presidente e um poderoso príncipe. Ele aparece quando o sol estiver nos signos do sul, em uma forma humana, seguida de quatro grandes e poderosos reis, como se um guia para os conduzir. Seu trabalho é tornar os homens sensíveis ou ignorantes; como também fazê-los sábios em filosofia e ciências liberais. Pode causar o amor ou o ódio, também pode ensinar os ritos de consagração daquilo que esta sob o poder de seu soberano AMAYMON. Pode entregar familiares ao magista, e perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do magista. Governa 66 legiões da ordem das potestades.

Selo de Gaap:

## 34. Furfur

O trigésimo quarto espírito é Furfur, ou Furtur. É um grande Conde, muito poderoso, aparecendo na forma de um cervo com uma cauda impetuosa. Nunca dirá a verdade senão compelido pelo triangulo. Assim sendo, ele tomara a forma angelical. Sua fala é potente. Também incitará o amor entre o homem e a mulher. Pode suscitar relâmpagos e trovoes, explosões, e grandes tempestades. E responde todas as perguntas referentes ao segredo das coisas divinas caso seja comandado a faze-lo. Governa 26 legiões de espíritos.

Selo de Furfur:

## 35. Marchosias

O trigésimo quinto espírito é Marchosias. É um grande Marques, muito poderoso, aparecendo primeiramente sob a forma de um lobo que tem as asas de Gryphon, e de uma serpente, regurgitando fogo de sua boca. Mas após um momento, ao comando do Magista toma a forma de um poderoso batedor. Era da ordem das Dominações. Ele governa 30 legiões dos espíritos. Segundo Salomão, após 1.200 anos teve esperanças de retornar até o Sétimo Trono.

Selo de Marchosias:

## 36. Stolas

O trigésimo sexto espírito é Stolas, ou Stolos. Sendo um grande e poderoso príncipe, aparece na forma de um poderoso Corvo diante do magista; posteriormente ele toma a aparência de um homem. Ensina astronomia, a virtude das ervas e gemas preciosas. Governa 26 legiões.

Selo de Stolas:

## 37. Phenex

O Trigésimo sétimo espírito é o Marquês Phenex, Pheynix, ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Magista, que não deve considerar isso, mas obrigá-lo a tomar forma humana. Então ele falará e ensinará todas as maravilhas das ciências. É um inexcedível poeta. E estará disposto a executar seus desejos. Também teve chances de regressar ao Sétimo Trono há 1.200 anos, segundo o sábio Salomão. Governa 20 legiões de espíritos.

Selo de Phenex:

## 38. Halphas

O trigésimo oitavo espírito é Halphas, ou Halpas. É um grandioso Conde, e aparece na forma de um pombo selvagem. Ele fala com voz potente. Seu oficio é construir torres, e fornecer guerreiros. Comanda 26 legiões de espíritos.

Selo de Halphas:

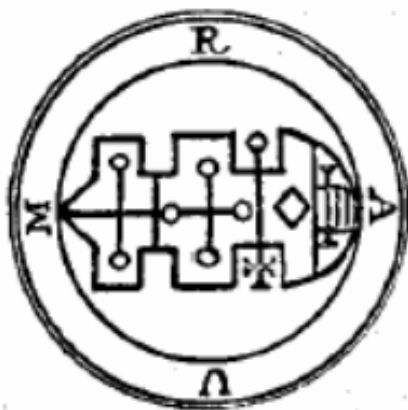
# 39. Malphas

O trigésimo nono espírito é Malphas, Malpas, Malthas, ou Malthous. Aparece primeiro como um corvo, mas depois tomará a forma humana ao pedido do Magista, e fala com uma voz rouca. É um presidente poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, e pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Ele atende prontamente se houver algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traiçoeiro. Governa 40 legiões.

Selo de Malphas:

## 40. Raum

O quadragésimo espírito é o Conde Raum, Raim, ou Raym; aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Magista ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, e dizer todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

Selo de Raum:

## 41. Focalor

O quadragésimo primeiro espírito é Focalor, Forcalor, ou Furcalor. É um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Griphon. Seu oficio é assassinar homens, e afogá-los nas águas, e naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Magista. Também espera retornar ao sétimo trono após 1.000 anos. Governa 30 legiões.

Selo de Focalor:

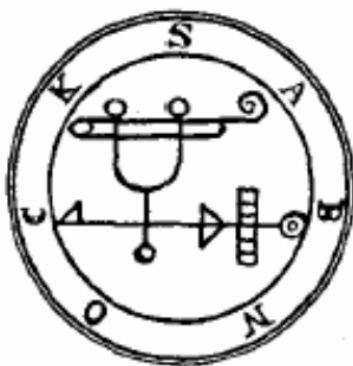
## 42. Vepar

O quadragésimo segundo espírito é Vepar, Vephar, ou Separ. É um grande duque e aparece na forma de uma sereia. Seu oficio é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do magista torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.

Selo de Vepar:

## 43. Sabnock

O quadragésimo terceiro espírito, como o rei Salomão os comandou na arca de bronze, é chamado Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac, ou Salmac. É um Marques, poderoso, grande e forte, aparecendo na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão, montando em um cavalo malhado. Seu ofício é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. pode afligir os homens com a varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ao Magista e comanda 50 legiões.

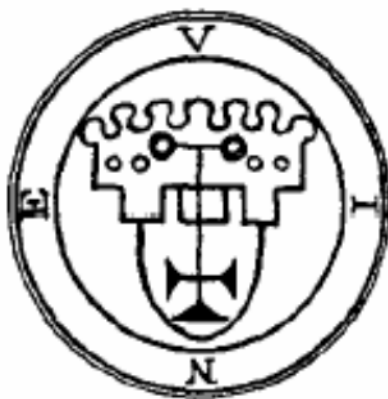
Selo de Sabnock:

## 44. Shax

O quadragésimo quarto espírito é Shax, Scox, Chax, Shaz, ou Shass. É um Marquês que aparece na forma de uma grande pomba de fogo, falando com uma voz potente, contudo sutil. Seu oficio é esvair o entendimento ou inteligência de homens ou mulheres; e entrar em recintos fechados. Se comandado concede cavalos ao pedido do Magista, ou qualquer outra coisa, mas deve primeiramente ser comandado sob o triângulo, ou outro espírito irá iludir o magista lhe narrando mentiras. Pode descobrir todas as coisas ocultas, desconhecidas aos maus espíritos. Eventualmente concede bons familiares. Governa 30 legiões.

Selo de Shax:

## 45. Vine

O Quadragésimo quinto espírito é Vinea. É um rei Conde; e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto, enrodilhando uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos, e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do magista construirá torres, erguerá paredes de pedra. Comanda 30 legiões.

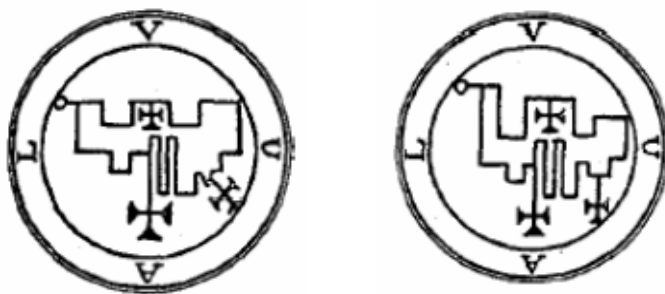
Selo de Vine:

## 46. Bifrons

O quadragésimo sexto espírito é chamado Bifrons, Bifrous, ou Bifrovs. É um Conde, e aparece na forma de um monstro; após um comando ele toma aparência humana. Seu ofício é instruir os homens em geometria, astronomia, todas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas, ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.

Selo de Bifrons:

## 47. Vual

O quadragésimo sétimo espírito Vual, Uvuall, ou Voval. É um duque, grande, poderoso e potente; e aparece primeiro na forma de um poderoso dromedário, mas após o comando do Magista ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Seu escritório deve obter o amor das mulheres, e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

Selos de Vual:

## 48. Haagenti

O quadragésimo oitavo espírito é Haagenti, Hagenti, Hegenit, ou Hagenith. É um presidente aparecendo na forma de um búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua função é fazer homens sábios, e instruí-los em coisas sobre os mares e oceanos; também Transmuta todos os metais ordinários em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões de espíritos.

Selo de Haagenti:

## 49. Crocell

O quadragésimo nono espírito é Crocell, Procel, Crokel, ou Pucel. Ele aparece na forma de um anjo. É um duque Grande e forte, falando misticamente sobre coisas ocultas. Ensina geometria e ciências liberais. Ao comando do Magista, produzirá grande Tormenta grande como o Rumor de muitas águas, embora não haja nada. Conhece termas e banhos quentes. Estava da ordem de Potestades, ou de potências, antes que da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões.

Selo de Crocell:

## 50. Furcas

O 50º espírito é Furcas. É um cavaleiro, e aparece na forma de um homem velho sádico com barbas longas e chifres, montando um cavalo pardo malhado, com uma arma afiada em sua mão. Ensina as artes da filosofia, da astrologia, retórica, lógica, Aromancia, e da Piromancia, em todas as suas partes, perfeitamente. Comanda 20 legiões de espíritos.

Selo de Furcas:

## 51. Balan

O 51º espírito é Balam, Balaam, ou Balan. É um rei terrível, grande e poderoso. Ele aparece com três cabeças: a primeira é de um Búfalo; a segunda é de um homem; a terceira é um bode. Ele possui a cauda de uma serpente, e olhos flamejantes. Ele viaja em cima de um urso furioso, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala com voz rouca e adivinha o passado etc. ele pode tornar os homens invisíveis e também amáveis. Governa 40 legiões.

Selo de Balan:

## 52. Alloces

O 52º espírito é Alloces, Allocer, Allocen, Aloces, ou Alloien. Ele um duque, grande, poderoso, e forte, aparecendo montado sobre um grande cavalo, qual um cavaleiro. Tem a aparência de um leão vermelho com olhos flamejantes. Seu discurso é rouco e muito extenso. Ensina astronomia e ciências liberais. Ele concede bons familiares; governa 36 legiões.

Selo de Alloces:

## 53. Camio

O 53º espírito é Caim, ou Camio. É um grande presidente, e aparece na forma de uma ave, mas mais tarde toma forma de um homem que carrega em sua a mão uma espada afiada. Ele demonstra suas respostas através de cinzas ardentes, ou carvões acesos em meio ao fogo. É um ótimo Argumentador. Seu oficio é dar aos homens a compreensão do canto de todos os pássaros, do mugido dos bois, do ladrar dos cães, e todas criaturas restantes; e também da voz das águas. Conhece e fala sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.

Selo de Camio:

## 54. Murmur

O 54º espírito é chamado Murmur, Murmus, ou Murmux. É um grande Conde-Duque, se manifesta como um guerreiro em cima de um Gryphon, com uma coroa ducal sobre sua cabeça. Seus ministros o precedem sob o som de trombetas. Seu ofício é ensinar perfeitamente a filosofia, e confinar almas falecidas para vir até o Magista para responder duas perguntas quaisquer conforme o desejo. Era parte da ordem dos Tronos, e em parte dos Anjos. Governa 30 legiões.

Selo de Murmur:

## 55. Orobas

O 55º espírito é Orobas. É um príncipe grande e poderoso, aparecendo no início como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu oficio é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas honrarias e o favor dos amigos e dos inimigos. Responde corretamente acerca da Criação e da Divindade. Sendo bastante fiel ao Magista, este não sofrerá nenhum mal de espírito algum. Governa 20 legiões.

Selo de Orobas:

## 56. Gremory

O 56º espírito é Gremory, Gomory, Gemory, ou Gamori. É um duque Forte e poderoso, e aparece na forma de uma mulher muito bonita, com a Coroa de uma duquesa amarrada sobre sua cintura, e montada sobre um grande camelo. Obtém o amor das mulheres novas e velhas e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.

Selo de Gremory:

## 57. Ose

O 57º espírito é Ose, Oso, ou Vosa. É um presidente, e aparece como um leopardo, mas depois toma forma humana. Ensina ciências liberais, e conhece os segredos Divinos; pode também mudar a forma do Magista segundo a sua vontade. Governa 30 legiões de espíritos.

Selo de Ose:

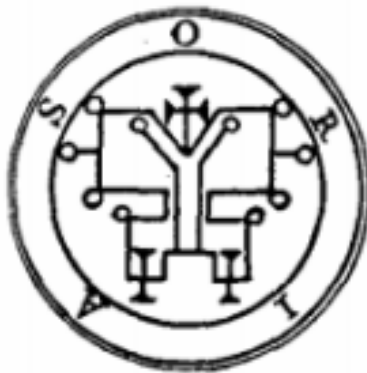
## 58. Amy

O 58º espírito é Amy, ou Avnas. É um presidente, e aparece primeiramente na forma de uma chama flamejante e posteriormente assumindo forma humana, ensina astrologia e todas as ciências liberais; concede bons espíritos familiares e descobre tesouros. Governa 36 legiões.

Selo de Amy:

## 59. Orias

O 59º espírito é Orias, ou Oriax. É um grande Marques, e aparece na forma de um leão, montando um belígero ginete, com cauda de uma serpente; e ele segura na mão direita um feixe de serpentes. Seu trabalho é ensinar as Virtudes das estrelas, e sobre as casas dos planetas, e como compreender suas virtudes. Ele também transforma homens, e ele concede honrarias e dignidades, Prelaturas, e confirma-as; também traz o favor dos amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

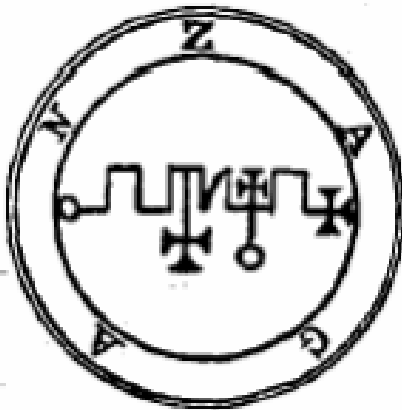
Selo de Orias:

## 60. Vapula

O 60º espírito é Vapula, ou Naphula. É um grandioso Duque, poderoso e forte; aparece na forma de um leão com asas de Gryphon. Seu oficio é tornar os homens exímios em quaisquer ofícios manuais, também na filosofia, e outras ciências. Governa 36 legiões de espíritos.

Selo de Vapula:

## 61. Zagan

O 61º espírito é Zagan, ou Zagam. É um rei e um grande presidente, aparecendo como um Touro alado e depois, se requisitado, sob a forma humana. Torna os homens amáveis. Pode tornar o vinho na água, e o sangue no vinho, e vice versa. Pode transmutar todos os metais em moeda corrente. Pode mesmo fazer tolos os sábios. Governa 33 legiões.

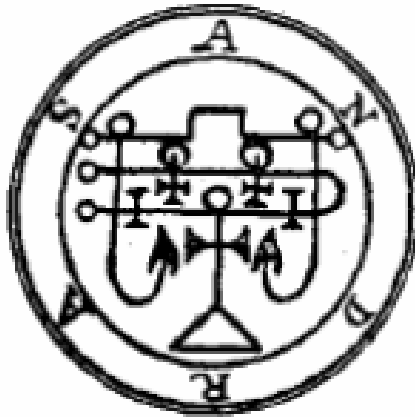
Selo de Zagan:

## 62. Valac

O 62º espírito é Valac, Volac, Valak, Ualac. É um presidente Poderoso e grande, e aparece como uma criança com as asas de um anjo, montando em um dragão de duas cabeças. Sua função é descobrir tesouros ocultos e revelar víboras e esconderijos de ofídios que trará até o Magista se desejado. Governa 38 legiões.

Selo de Valac:

## 63. Andras

O 63º espírito é Andras. É um Marques que aparece na forma de um anjo com a cabeça de um mocho extremamente negro, montando em cima de um lobo preto, e tem uma espada afiada e brilhante sobre os ombros. Sua função é semear discórdias. Caso o Magista não tenha cautela será imolado junto com seus companheiros ou assistentes. Comanda 30 legiões.

Selo de Andras:

## 64. Haures

O 64º espírito é Haures, Flauros, Hauras, ou Havres. É um grande Duque, e aparece no início como um leopardo, poderoso, terrível e possante, mas após o comando do Magista, ele toma a forma humana, com olhos flamejantes impetuosos, e uma terrível fisionomia. Ele responde corretamente todas as coisas presentes, passadas e futuras. Mas se não for comandado no triângulo, enganará o magista fazendo-o confundir as marcas do tempo; também versa sobre o plano da criação do mundo, e da Divindade, e de como os outros espíritos caíram. Queima e destrói os inimigos do Magista se este assim desejar. Também não será afligido por nenhum outro espírito de maneira alguma; governa 36 legiões.

Selo de Haures:

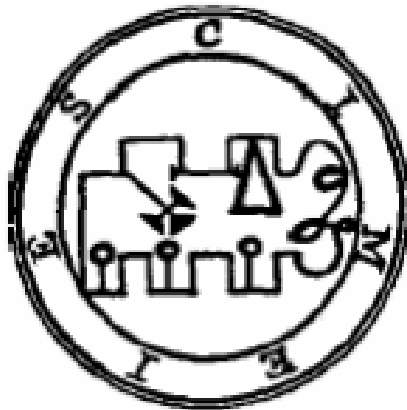
## 65. Andreaphus

O 65º espírito é Andrealphus ou Andreafos. É um Marques poderoso aparecendo primeiramente dentro na forma de um Pavão, e fazendo muito barulho. Mas após um momento ele toma na forma humana. Pode ensinar a geometria perfeitamente. Ele torna os homens muito sutis nisso, e também em todas as coisas que pertencem a Mensuração ou Astronomia. Pode tornar um homem semelhante a um pássaro. Governa 30 legiões.

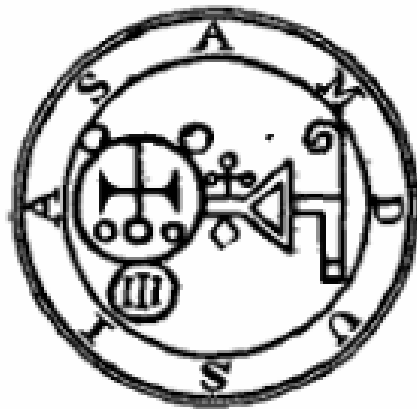
Selo de Andreaphus:

## 66. Cimeies

O 66º espírito é Cimeies, Cimeries, Cimejes, ou Kimaris. É um Marques, poderoso, grande, forte e prestigioso, aparecendo sobre um fogoso Corcel negro, qual um valoroso guerreiro. Ele comanda todos os espíritos nas partes de África. Pode ensinar perfeitamente a gramática, lógica, Retórica, e descobrir as coisas perdidas ou tesouros ocultos. Governa 20 legiões infernais.

Selo de Cimeies:

## 67. Amduscias

O 67º espírito é Amduscias, Amdusias, ou Amdukias. É um duque Grande e forte, aparecendo no início como um Unicórnio, mas ao pedido do Magista ele muda na forma humana, soando trombetas, e toda a maneira dos instrumentos musicais logo começam a ser ouvidos. Também pode inclinar e curvar arvores de acordo com o desejo do Magista. Fornece ótimos familiares e governa 29 legiões.

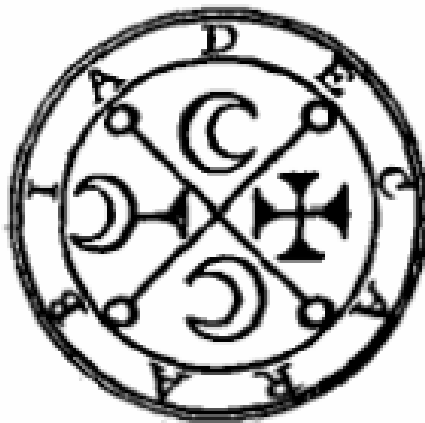
Selo de Amduscias:

## 68. Belial

O Sexagésimo oitavo espírito é BELIAL. É um rei poderoso e foi criado em seguida após LUCIFER. Ele aparece na forma de dois anjos formosos que se sentam em uma Carruagem do fogo. Ele fala com uma voz graciosa, e logo declara que caiu indignamente, e que ocupava o posto que pertencia a Michael, e outros anjos do Éden. Sua função é distribuir cargos elevados e causar o favor dos amigos e inimigos. Ele concede espíritos familiares excelentes e reina sobre 50 legiões. Só responde corretamente as perguntas se o Magista lhe oferecer algum sacrifício ou similar. Mas então ele tentará ludibria-lo, a menos que seja obrigado por alguma Potencia Divina.

Selo de Belial:

## 69. Decarabia

O sexagésimo nono espírito é o Marquês Decarabia. Ele aparece na forma de uma estrela em um Pentáculo no início; mas depois, ao comando do Magista, toma a feições humanas. Pode descobrir as virtudes dos pássaros e gemas preciosas e pode fazer as moscas se tornarem semelhante a pássaros, cantando e bebendo água como pássaros verdadeiros. Governa 30 legiões.

Selo de Decarabia:

## 70. Seere

O heptagésimo espírito é Seere, Sear, ou Seir. É um príncipe poderoso sob a potencia de AMAYMON, rei do leste. Ele aparece na forma de um homem bonito, montado em cima de um cavalo alado. Sua função é ir e vir a fim de trazer abundância de coisas rapidamente. Percorre a terra num piscar de olhos. Relata sobre coisas perdidas, escondidas, tesouros etc... É de natureza boa e indiferente, sempre disposto a executar qualquer coisa que o Magista deseje. Governa 26 legiões de espíritos.

Selos de Seere:

## 71. Dantalion

O heptagésimo primeiro espírito é Dantalion, ou Dantalian. É um duque grande e poderoso, aparecendo na forma de homem com fisionomias conhecidas, de vários homens e mulheres; ele traz um livro em sua mão direita. Sua tarefa é ensinar todas as artes e algumas ciências; e declarar alguns conselhos secretos; transmitir o conhecimento dos pensamentos de todos os homens e mulheres e também como mudá-los. Pode causar o amor, e mostra o Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Ele governa 36 legiões.

Selo de Dantalion:

## 72. Andromalius

O heptagésimo segundo espírito em ordem é nomeado Andromalius. É um Conde, grande e poderoso, aparecendo na forma de um homem que prende uma serpente grande em sua mão. Sua tarefa consiste trazer os ladrões de volta assim como o produto dos furtos que este executou; assim como descobrir todos os indivíduos violentos e os traidores e puni-los e descobrir os tesouros ocultos. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Selo de Andromalius: